

Möte 13, 12/10 (LV6)

Närvarande: Kajsa Bjäräng, Viktoria Enderstein, Elin Eriksson, Lisa Fahlbeck, (Alice Olsson via skype, magsjuk.)

Mötesagenda

1. Avstämning
2. Handledarmöte
3. Fortsatt arbete

1 Avstämning

Viktoria har lagt till en observers i AddPlayersActivity klassen. Samt försökt få errormessages att fungera. Fungerar ännu inte optimalt.

Alice har skrivit tester men varit sjuk och följt arbetet på håll och hållit sig uppdaterad.

Elin har kopplat kategorier från modellen till viewn chooseCategories för att slippa hårdkoda in dem som strängar samt ha möjlighet att kunna ändra kategorier på färre platser framöver.

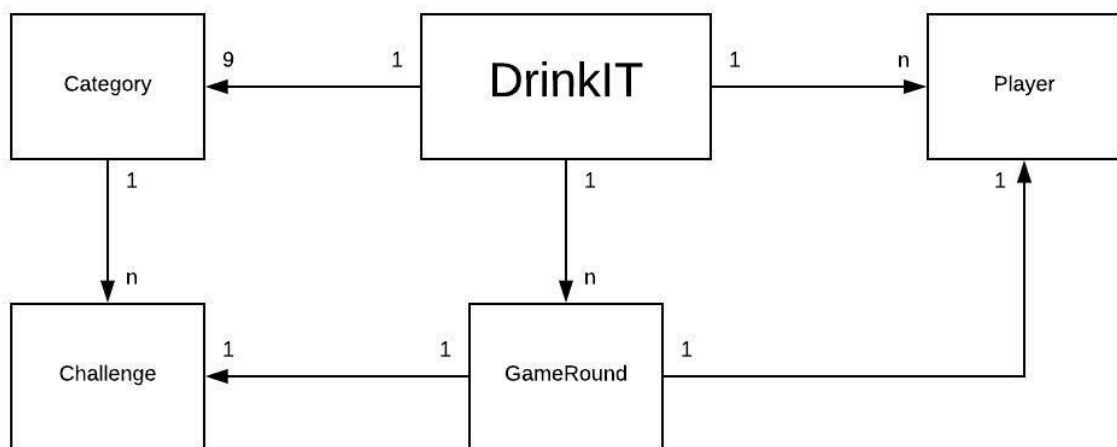
Kajsa och Lisa har skapat en lista av kategorier i DrinkIT som hämtar respektive challenge för kategorin och skickar till vyn. Kajsa implementerade en CategoryFactory och gjorde därmed klassen Category Abstrakt. Kategorierna skapas nu i samband med uppstarten av appen och direkt när textfilerna läses in.

Lisa har implementerat så att rätt poäng för en challenge registreras när en spelare klarar en utmaning.

2 Handledarmöte

Efter feedback från handledare har vi valt att strukturera om i modellen, gällande Category och Challenges. Vi diskuterar om vi ska behålla subklasserna till Category eller göra om så att Category bara innehåller en lista av olika challenges. I så fall bör funktionaliteten som vi tänkte lägga i Category's subklasser istället placeras i subklasser till Challenge, eftersom att det är utmaningarna som har olika funktionalitet. Vi funderar också på om kategorierna ens då behöver vara subklasser eftersom de inte kommer skilja sig åt mycket men beslutar att ha det så tills vidare, de håller ju trots allt de olika utmaningarna till var sin kategori. Vi beslutar att skapa tre subklasser till Challenge, uppdelade efter funktionalitet, ex med eller utan poäng, och att Category's subklasser kommer innehålla en lista med någon av dessa tre challenges.

Efter handledarmötet har vi också tagit en titt på domänmodellen och valt att byta namn på klassen Card, i domänmodellen, till Challenge och bytt namn på Challenge till GameRound. Vi har ännu inte implementerat klassen GameRound men planerar att göra det nu. Vi har också tagit bort klassen statistics då den inte behöver representeras i domänmodellen. Den uppdaterade Domänmodellen ser ut som nedan.....



3 Fortsatt arbete

Kajsa ska försöka döpa om de olika paketen så att det blir lite mer strukturerat och konsekvent. Hon ska också skapa aktiviteter för de olika challengeVyer.

Viktoria fortsätter att förbättra AddPlayer klassen och responsen till användaren när indata skrivs.

Viktoria och Elin ska skapa en factory för att kunna hantera utmaningarnas olika layout samt skapa subklasser till klassen Challenge, utveckla och koppla det till resten av koden.

Elin ska fixa till getNextChallenge så spelet visar rätt utmaningar och de shufflas på rätt sätt.

Även redigera/fixa till namn och liknande.

Lisa ska fixa så att instruktioner för respektive kategori visas på en hjälpsida under spelets gång.

Vi ska bli bättre på att mergea in mycket av arbetet både till develop och sen till master för att samla mycket av koden och få en uppdaterad bild av det kompletta arbetet.